

Sympathie

Das Spiel, sich kennenzulernen
von K, Ludescher

Gesellschaftsspiel für 3 - 6 Spieler
Ravensburger Spiele® Nr. 611 5 003 X

Inhalt: 120 Fotos, 1 Spielplan, 6 Sympathie-Tafeln und
dazu 30 magnetische Farbpunkte, 1 Wertungsblock

Sympathie ist ein freundliches Gefühl, und so ist auch dieses Spiel - aufschlußreich und anregend, aber nie indiskret. Es zeigt Neues, selbst an alten Bekannten. Es bringt interessante Gespräche in Gang, gerade auch in einer Runde, die sich noch nicht kennt. Und „Sympathie“ ist vor allem kein Wettkampf- trotz Sieger - sondern eine Unterhaltung, von der jeder einen Gewinn hat.

Das Kernstück des Spiels sind die 120 ausgesuchten Fotos zu 6 Themen, die jeden gefühlsmäßig ansprechen: „Landschaft“, „Wohnen“, „Tier“, „Freizeit“, „Gesichter“, „Situationen“.

Ziel des Spiels

Aus einem Themenbereich werden 5 Fotos ausgelegt. Ein Spieler kennzeichnet, ohne daß es die anderen sehen, seine Sympathie-Rangfolge der Fotos (was er am liebsten hat oder tut, was an zweiter Stelle, u.s.w.). Die Mitspieler versuchen, die Fotos mit seinen Augen zu sehen und diese Rangfolge auch möglichst genau zu treffen. Beim anschließenden Vergleich gibt es für jede Übereinstimmung Sympathie-Punkte.

..»

Vorbereitung

Jeder Spieler erhält eine Sympathie-Tafel und dazu von jeder Farbe einen magnetischen Farbpunkt (sie haften auf der Tafel). Um Verwechslungen im Verlauf des Spiels zu vermeiden, sind die Sympathie-Tafeln mit den Ziffern 1-6 versehen.

Ein Spieler übernimmt zusätzlich das Aufschreiben der Ergebnisse. Er erhält ein Wertungsblatt und trägt die Namen der Spieler neben der Ziffer ihrer Sympathie-Tafel ein. Die Rückseite des Blattes ist für zusätzliche Auswertungsmöglichkeiten.

Der Spielplan wird in die Mitte gelegt. Die 5 Plätze für die Fotos sind mit Farben gekennzeichnet, die den magnetischen Farbpunkten entsprechen.

Die Fotos werden nach Themen sortiert (Jedes Thema hat eine andere Rückseite). Sie können in den Sortierfächern der Schachtel bleiben, da immer nur 5 gebraucht werden.

Die Spieler legen fest, wer beginnt und vereinbaren die Art des Spielendes (siehe „Ende des Spiels“).

Spielregel

Der Spieler, der an der Reihe ist, darf das Thema wählen. Man kann das Thema auch auswürfeln (Würfelpunkte auf den Rückseiten der Fotos).

Ein Mitspieler nimmt vom verdeckten Stapel des gewählten Themas 5 Fotos und legt sie offen auf die 5 Plätze des Spielplans. Damit ist jedem Foto eine Farbe zugeordnet.

Der Spieler, der an der Reihe ist, kennzeichnet auf seiner Sympathie-Tafel, ohne daß es die anderen sehen, **seine** Rangfolge der Fotos, d.h. er verschiebt seine Farbpunkte entsprechend. Rangplatz 1 ist oben! Es widerspricht übrigens der Art und dem Sinn dieses Spieles, die Mitspieler durch falsche Angaben zu bluffen.

Alle Mitspieler stellen ebenfalls, ohne daß es ein anderer sieht, eine Rangfolge der Fotos her, aber nicht ihre eigene, sondern die , die sie bei dem Spieler, der an der Reihe ist, vermuten.

Wenn alle fertig sind, werden die Sympathie-Tafeln offen verglichen. Jede Übereinstimmung (gleiche Farbe an gleicher Stelle) mit der Rangfolge des Spielers, der an der Reihe war, erbringt für den Spieler, der sich so gut einfühlen konnte, einen Sympathie-Punkt. Die entsprechende Punktzahl wird für den Spieler auf dem Wertungsblatt abgestrichen. Der Spieler, der an der Reihe war, erhält diesmal keinen Punkt.

Sobald alle Punkte notiert sind, kommt der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an die Reihe. Er wählt ein Thema und es werden ihm 5 neue Fotos vorgelegt, für die er seine Rangfolge festlegt, u.s.w.

Ende des Spiels

Es gibt zwei Möglichkeiten:

1. Das Spiel ist beendet, wenn je nach Vereinbarung 2 oder 3 Runden gespielt worden sind, d.h. wenn jeder Spieler zwei- oder dreimal an

der Reihe war. Gewinner ist dann der Spieler mit den meisten Sympathie-Punkten.

- Das Spiel ist beendet, wenn ein Spieler eine vereinbarte Zahl von Sympathie-Punkten erreicht hat; er ist der Gewinner. Beispiel: Bei 3 Spielern 15 Punkte, bei 4 Spielern 20 Punkte, bei 5 Spielern 25 Punkte und bei 6 Spielern 35 Punkte.

Ein Rat: Das Sprechen über die Bilder und über die Themen ist mindestens ebenso wichtig, wie ein geordneter Spielablauf. Das beginnt schon mit der Erörterung, wie eine Fragestellung aufzufassen sei, z.B. „Wohnen“ - Für längere Zeit? Nur im Urlaub? Mit meinen Angehörigen? Wenn ich ganz ungebunden wäre? Jede Spielerrunde kann hier immer wieder neu ihre eigenen Auslegungen bestimmen.

Zusätzliche Auswertungsmöglichkeiten

Es wird in Gruppen immer Personen geben, die sich besonders gut verstehen. Das sind nicht unbedingt die Partner, und das Verständnis beruht auch nicht immer auf Gegenseitigkeit. Manche werden von allen treffsicher eingeschätzt, andere erscheinen weniger begreifbar. Die Rückseite des Wertungsblattes ermöglicht solche Beobachtungen. Die folgenden Beispiele (für 4 Spieler) zeigen, wie das Blatt ausgefüllt und ausgewertet wird:



Die Namen der Spieler werden oben und links bei der Nummer Ihrer Sympathie-Tafel eingetragen.

Die Zahl der Übereinstimmungen wird sofort bei dem Spieler eingetragen, auf den sie sich bezieht. Im Beispiel war Peter an der Reihe (1. Runde). Sabine stimmte mit ihm in 3 Punkten überein, Eva in 5 Punkten, Klaus überhaupt nicht (0 eintragen!). Es ist Platz für 4 Runden vorgesehen.

Zum Schluß werden für jeden **quer** die Summen der Übereinstimmungen mit den anderen Spielern gezogen. Aus diesen Quersummen wird **senkrecht** die Summe der Übereinstimmungen gebildet, die ein Spieler auf sich vereinigen konnte.

SUMME QUER	→	→	→	→		
	1 Peter	2 Sabine	3 Eva	4 Klaus	5	6
1 Peter		11 01 3	33 23 11	21 13 7		
2 Sabine	3 2 5 3 13		0 2 1 3 6	1 0 2 0 3		
3 Eva	5 1 2 2 10	2 0 3 1 6		2 0 3 3 8		
4 Klaus	0 2 1 2 5	0 2 1 0 3	2 3 1 2 8			
5						
6						
SUMME SENKRECHT ↑	28	12	25	18		

Aus den Quersummen ist zu erkennen, wer wen am besten verstanden hat oder am wenigsten verstanden hat. Sabine hat zum Beispiel Peter am besten verstanden (13 Punkte) und Klaus am wenigsten (3 Punkte). Peter hat aber nicht ebenfalls Sabine am besten verstanden (nur 3 Punkte) sondern Eva (11 Punkte).

Aus der senkrechten Summe ist zu erkennen, wer für die ganze Spielerrunde am besten zu verstehen war. Im Beispiel ist dies Peter (28 Punkte), während Sabine am rätselhaftesten war (12 Punkte).

Es wäre nicht richtig diesen Ergebnissen allgemeine Gültigkeit beizumessen. Sie beziehen sich in erster Linie auf die besondere Situation dieser Spielerrunde und dieses Spielabends.

Bildnachweis: Bildagentur Mauritius: 112
 Zentrale Farbbild Agentur GmbH: 2
 Pictor International - London: 3
 Rupert Leser: 2
 Toni Schneiders: 1